



PAL



CRASH TEAM RACING

NAUGHTY DOG



SONY

COMPUTER
ENTERTAINMENT

TM & © UIS; Dev. by NDI

PlayStation®

Précautions

• Ce disque contient un logiciel destiné à la console PlayStation®. Ne l'utilisez jamais sur une autre machine car vous pourriez l'endommager. • Ce disque est conforme aux spécifications de la PlayStation® commercialisée en Europe. Il ne peut pas être utilisé sur des versions étrangères de la PlayStation®. • Lisez soigneusement le manuel de la PlayStation® pour savoir comment l'utiliser. • Lorsque vous insérez ce disque dans la PlayStation®, placez toujours la face portant les inscriptions vers le haut. • Lorsque vous manipulez le disque, évitez de toucher sa surface. Tenez-le par les bords. • Ne salissez pas le disque et ne le rayez pas. Si la surface du disque se salit, essuyez-la avec un chiffon doux. • Ne laissez pas le disque près d'une source de chaleur, à la lumière directe du soleil ou près d'une source d'humidité. • N'essayez jamais d'utiliser un disque fêlé, tordu ou scotché, car ceci pourrait entraîner des erreurs de fonctionnement.

Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo

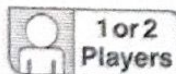
Évitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil. Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran. Lorsque vous utilisez un jeu vidéo susceptible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement. En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

Avertissement sur l'épilepsie

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie comportant, le cas échéant, des pertes de conscience à la vue, notamment, de certains types de stimulations lumineuses fortes; succession rapide d'images ou répétition de figures géométriques simples, d'éclairs ou d'explosions. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédent médical ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises d'épilepsie. Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, consultez votre médecin avant toute utilisation. Les parents se doivent également d'être particulièrement attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants: vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, perte momentanée de conscience, il faut cesser immédiatement de jouer et consulter un médecin.

Le numéro du Service Clientèle (Customer Service No.) ainsi que le numéro **POWERLINE se trouvent au dos de ce manuel.**

CTR (Crash Team Racing) Game © 1999 Sony Computer Entertainment America Inc. Source Code © Naughty Dog, Inc. Developed by Naughty Dog, Inc. CTR and Crash Team Racing and related characters™ & © 1999 Universal Interactive Studios, Inc. All Rights Reserved. "DUAL SHOCK" is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc. Library programmes © 1993-1999 Sony Computer Entertainment Inc. Exclusively Licensed to Sony Computer Entertainment Europe. FOR HOME USE ONLY. Unauthorised copying, adaptation, rental, lending, re-sale, arcade use, charging for use, broadcast, cable transmission, public performance, distribution or extraction of this product or any trademark or copyright work that forms part of this product are prohibited. Published by Sony Computer Entertainment Europe.



1 or 2
Players



Memory Card
1-3 blocks



Multi Tap Adaptable
1~4 Players



Analog Control
Compatible



Vibration Function
Compatible



français

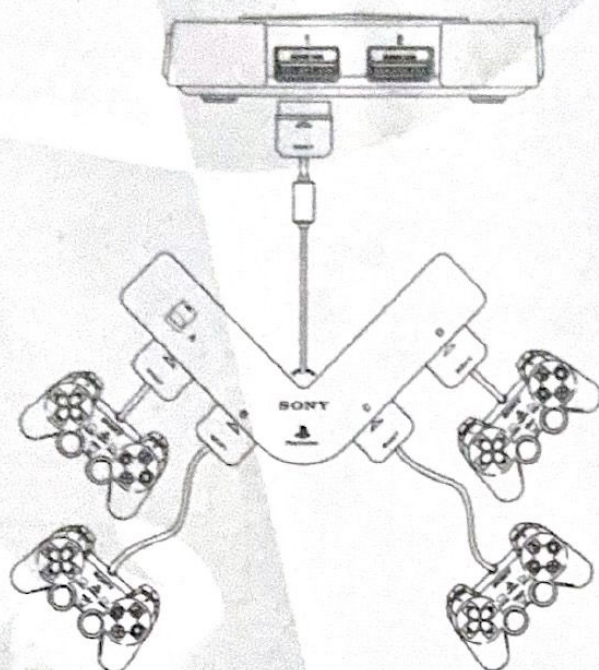
INSTALLATION

ATTENTION : les photos d'écran de ce manuel sont toutes extraites de la version anglaise du jeu. Il est possible que certaines photos soient extraites d'écrans d'une version provisoire du jeu et diffèrent de la version finale.

Installe ta PlayStation® en suivant les instructions du mode d'emploi. Avant d'allumer la PlayStation, insère le disque CRASH TEAM RACING (CTR)™ et referme le couvercle du compartiment à disque, puis allume la PlayStation® en appuyant sur le bouton POWER (d'alimentation).

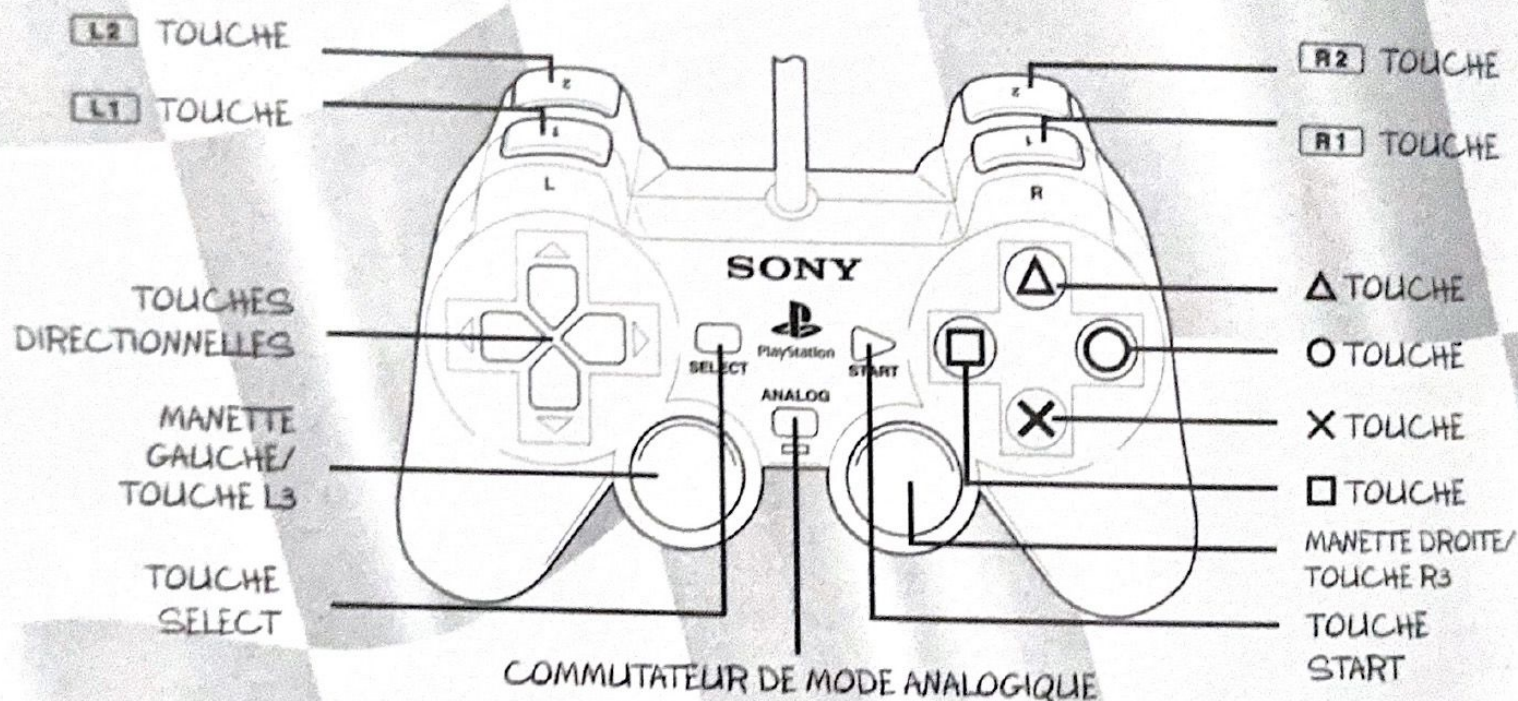
ATTENTION ! : vérifie que tu disposes de suffisamment de blocs mémoire sur ta MEMORY CARD (Carte Mémoire) avant de commencer à jouer. Evite d'insérer ou de retirer des Manettes, des Multi-Manettes ou des MEMORY CARDS (Cartes Mémoire) une fois que la console est mise sous tension. Remarque : tu ne peux insérer des MEMORY CARDS (Cartes Mémoire) que dans la fente pour MEMORY CARD (Carte Mémoire) N°1 et les options, les données de parties et les meilleurs scores préalablement sauvegardés sont automatiquement chargés dès que la console est allumée. Pour savoir comment sauvegarder et charger des parties, reporte-toi à la section 'Sauvegarde et chargement des parties Aventure et Contre la Montre', plus loin dans ce manuel.

CONFIGURATION D'UNE PARTIE MULTIJOUEUR



Quatre joueurs au maximum peuvent jouer à CTR™ en même temps. Chaque joueur a besoin d'une Manette. Pour trois ou quatre joueurs, il faut utiliser un Multi-Manettes. Branche la Multi-Manettes sur le port de Manette N°1. Lorsque tu installes un Multi-Manettes, assure-toi que la Manette du joueur 1 est bien branchée sur le port de Manette 1-A et que les Manettes des autres joueurs sont bien branchées dans l'ordre (la Manette du joueur 2 sur le port de Manette 1-B, celle du joueur 3 sur le port de Manette 1-C, etc). Si tu utilises une MEMORY CARD (Carte Mémoire), tu dois l'insérer dans la fente pour MEMORY CARD (Carte Mémoire) 1-A de ton Multi-Manettes.

COMMANDES



Si tu utilises une Manette Analogique (DUAL SHOCK™), tu peux jouer à CTR™ en utilisant soit les touches directionnelles soit les joysticks gauche et droit. Pour utiliser les joysticks gauche et droit, appuie sur l'interrupteur de mode ANALOG (analogique) situé au milieu de ta Manette Analogique (DUAL SHOCK™) ; le LED (DEL-Diode électroluminescente) deviendra rouge. Lorsque tu allumes ta PlayStation®, la Manette Analogique (DUAL SHOCK™) se règle automatiquement par défaut sur le mode Analog Control.

Tu peux activer ou désactiver la fonction de vibration de la Manette Analogique (DUAL SHOCK™) grâce au menu « OPTIONS » du menu Pause (voir la section 'Menu Pause' plus loin dans ce manuel pour plus de détails).

COMMANDES DES MENUS

Mettre une sélection en surbrillance

Confirmer une sélection

Annuler une sélection ou

retourner à l'écran précédent

Touches directionnelles ou joystick gauche

Touche X ou O

Touche □ ou △

COMMANDES DE COURSE

Accélérer

Direction

Reculer

Freiner

Sauter

Virage serré

Super-glissade

Lancer arme/power-up

Changer la vue

Vue arrière

Carte/compteur de vitesse

Touche X ou joystick droit ↑

Touches directionnelles ou joystick gauche ⇐ / ⇒

Touches directionnelles ou joystick gauche ↓

Touche □ ou joystick droit ↓

Touche L1 ou R1

⇐ / ⇒ + touche □

⇐ / ⇒ + touche R1

Touche O

Touche L2

Touche R2

Touche △

LA FOLLE COURSE DE KARTS DE CRASH



"La vie tranquille d'insulaire" de Crash Bandicoot va bientôt prendre une toute autre tournure. Le nouvel ennemi juré de Crash, un extraterrestre grognon du nom de Nitros Oxide, vient de débarquer dans cette partie de la galaxie et il cherche les ennuis. Cet envahisseur grincheux se prend pour le coureur le plus rapide de l'univers et il a lancé un défi au meilleur pilote du monde de Crash, dans une course qui a pour enjeu la planète Terre. Pire encore, si Oxide l'emporte, il promet de transformer la planète tout entière en parking !

De toute évidence, Oxide n'a pas toute sa tête. Même le Dr Neo Cortex, autrefois si odieux, a pris contre toute attente le parti de Crash. Les choses doivent vraiment aller très mal.

Les amis de Crash, et même certains de ses vieux ennemis, se prennent tous pour les meilleurs pilotes de la planète, et tous veulent être choisis pour affronter Oxide et sauver la Terre. Mais Oxide est un as. Alors, qui est de taille à lui tenir tête ?

Prépare-toi à plonger au cœur d'une course de karts où les enjeux sont de taille et la compétition féroce. Lance-toi à fond et aiguisé tes réflexes, car tu dois être prêt à affronter Oxide pour l'avenir du monde de Crash !

POUR COMMENCER : le menu principal



Dans CTR (CRASH TEAM RACING)[™], tu peux choisir parmi cinq modes de course. Tu devras choisir ton personnage pour chaque mode. Au début, tu as le choix entre Crash, Dr Neo Cortex, Tiny Tiger, Coco, N.Gin, Dingodile, Polar ou Pura.

Pour choisir un mode de course à partir du menu principal, appuie sur ↑ ou ↓ pour mettre un mode en surbrillance, puis appuie sur la touche X pour confirmer ton choix.

CTR « ADVENTURE » (AVENTURE)

Le mode « ADVENTURE » (AVENTURE) est un mode à un joueur. Tu dois faire la course à chaque niveau du jeu et ramasser les trophées de course, les reliques, les lettres, les clés de boss, les jetons CTR et les bijoux pour gagner. Tu peux sauvegarder le mode « ADVENTURE » (AVENTURE) sur une MEMORY CARD (Carte Mémoire) et reprendre plus tard ta partie à l'endroit où tu t'étais arrêté. Voir la section 'L'aventure CTR' plus loin dans ce manuel pour en savoir plus sur ce mode.

« TIME TRIAL » (CONTRE LA MONTRE)

Il s'agit d'un mode à un joueur dans lequel tu peux courir contre la montre. Choisis le niveau de ton choix et finis-le aussi vite que possible. Ici, pas de rivaux pour te ralentir ; tu vas pouvoir t'entraîner à piloter ton kart. Tu n'auras pas non plus accès aux power-ups : c'est juste toi contre la montre, rien d'autre. Après une partie « TIME TRIAL » (CONTRE LA MONTRE), tu peux sauvegarder ton « fantôme » (GHOST). La course fantôme est une réplique exacte de la course que tu viens de faire. Tu peux alors te mesurer à ton propre pilote fantôme et battre ton propre record de quelques secondes !

FAIRE UNE PARTIE EN MODE CONTRE LA MONTRE

« Tout le monde sait que je suis le meilleur / Tu ne me battras jamais en Contre la Montre ! »

A partir du menu principal, mets TIME TRIAL (CONTRE LA MONTRE) en surbrillance puis appuie sur la touche X.

Ensuite, choisis un pilote ; sers-toi des touches directionnelles ou du joystick gauche pour mettre un personnage en surbrillance, puis appuie sur la touche X pour confirmer ton choix.

Appuie sur ↑ ou ↓ pour faire défiler la liste des pistes, puis appuie sur la touche X pour sélectionner la piste sur laquelle tu souhaites courir.

Si, après la fin de la course, tu l'aperçois que tu as battu le record actuel, tu peux le sauvegarder sur une MEMORY CARD (Carte Mémoire). Voir la section 'Menu Pause' plus loin dans ce manuel pour plus de détails.

« Tout le monde sait que je suis le meilleur / Tu ne me battras jamais au contre la montre ! »



« ARCADE »

Dans ce mode, un joueur peut plonger directement au cœur de l'action et se lancer sur une sélection de pistes. Tu peux sélectionner une course « SINGLE » (INDIVID.) ou opter pour une « CUP » (COUPE) dans laquelle tu pourras courir sur quatre pistes pour remporter des points.

Dans une course « SINGLE », 1 ou 2 joueurs peuvent courir contre le reste des pilotes contrôlés par l'ordinateur. Une fois le nombre de joueurs sélectionnés (« 1P » (1)) ou « 2P » (2)), tu peux régler le niveau de difficulté des courses sur « EASY » (FACILE), « MEDIUM » (MOYEN) ou « HARD » (DIFFICILE) avant de choisir ton personnage, ta piste et le nombre de tours (3, 5, ou 7).

Dans une course « CUP » (COUPE), 1 ou 2 joueurs affrontent les autres pilotes (contrôlés eux par l'ordinateur). Une fois le nombre de joueurs sélectionnés (« 1P » (1)) ou « 2P » (2)), tu peux régler le niveau de difficulté des courses sur « EASY » (FACILE), « MEDIUM » (MOYEN) ou « HARD » (DIFFICILE) (pour pouvoir accéder aux niveaux « MEDIUM » ou « HARD », tu dois gagner les 4 courses du niveau « EASY »). Sélectionne ton personnage comme tu le ferais dans une course « SINGLE », puis choisis la coupe pour laquelle tu souhaites concourir : « WUMPA », « CRYSTAL » (CRISTAL), « NITRO » et « CRASH ».

« Vs. » (JOUTE)

Quatre joueurs au maximum s'affrontent sur la piste de ton choix ou dans une coupe comprenant quatre pistes, à la recherche de précieux points. Tu peux configurer une partie Joute comme une partie Arcade (voir ci-dessus), mais deux joueurs au moins doivent participer.

Remarque : tu auras besoin de brancher une Multi-Manettes sur ta PlayStation® pour pouvoir faire une partie à trois ou quatre joueurs. Voir la section « INSTALLATION » au début de ce manuel pour plus de détails.

« BATTLE » (BATAILLE)

Quatre joueurs au maximum peuvent se lancer dans une farouche guerre de karts au cours d'une bataille se déroulant dans l'une des sept arènes de combat. Tu peux te battre par équipe ou te jeter dans la mêlée. Pour en savoir plus sur le mode Bataille, consulte la section 'Prépare-toi à une bataille sur roues'.

« HIGH SCORE » (MEILLEUR SCORE)

Consulte l'écran des meilleurs scores après avoir fait quelques courses pour comparer tes résultats à ceux des autres pilotes. Tu dois taper ton nom sur l'écran de sauvegarde après avoir gagné une course pour qu'il puisse apparaître sur l'écran des meilleurs scores.

Appuie sur $\leftarrow$ ou $\rightarrow$ pour sélectionner le niveau pour lequel tu veux consulter les statistiques.

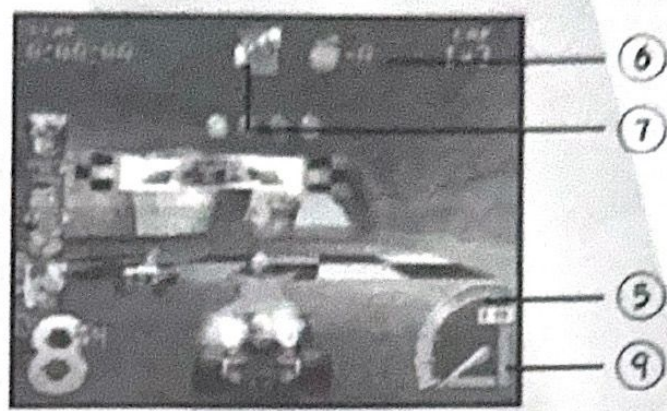
Appuie sur $\uparrow$ ou $\downarrow$ pour choisir entre les statistiques « TIME TRIAL » (CONTRE LA MONTRE) et « RELIC RACE » (PISTE RELIQUE) ou pour quitter le menu des meilleurs scores.

Pour les statistiques « TIME TRIAL », les meilleurs temps de course se trouvent sur la gauche de l'écran, et les meilleurs temps de tour, sur la droite.

L'AVENTURE CTR

Sauve le monde des griffes de Nitros Oxide en remportant des courses sur 16 circuits différents disséminés en niveaux sur l'île tout entière. En commençant sur la carte du monde, choisis l'un des points de passage qui conduisent à chaque circuit. Au début de la partie, tu n'auras accès qu'à deux niveaux seulement. A mesure que tu gagneras des courses, tu pourras traverser d'autres points de passage.

L'ECRAN DE JEU AVENTURE



1. Temps total : affiche le temps total de la course jusqu'à présent.
2. Temps de tour : ton temps pour chaque tour, dès que tu l'as terminé.
3. Positions des pilotes : elles changent instantanément dès que les pilotes se lancent dans la course.
4. Ta position : ta place dans la meute.
5. Radar / Compteur de vitesse : affiche le parcours et tous les concurrents. Appuie sur la touche **Δ** pour passer au compteur de vitesse.
6. Nombre de fruits Wumpa : indique le nombre de fruits Wumpa dont tu disposes. Dès que tu en a 10, ta puissance s'accroît considérablement.
7. Power-up : power-up actuellement obtenu.
8. Compteur d'accélération turbo : pendant une super-glissade, ce compteur devient rouge en se remplissant. Appuie rapidement sur la touche **[L1]**, tant que le compteur est rouge, pour obtenir un turbo. Si tu obtiens trois turbos à la suite, le troisième sera un peu plus puissant. Mais fais attention : si ton kart pétarade, tu manqueras un turbo, et si tu glisses trop loin, tu partiras en dérapage.
9. Compteur de durée de saut : ce compteur indique la durée de tes sauts. Plus tu décolles longtemps, plus le turbo sera puissant à l'atterrissage.
10. Nombre de tours : indique le nombre de tours pour la course et le nombre de tours déjà terminés.

POUR COMMENCER UNE PARTIE AVENTURE :

A partir du menu principal, mets l'option « ADVENTURE » (AVENTURE) en surbrillance et appuie sur la touche X.

Mets « NEW » (NOUVEAU) en surbrillance et appuie sur la touche X.

Sélectionne un personnage. Appuie sur $\leftarrow$ ou $\rightarrow$ pour faire défiler la liste des pilotes puis appuie sur la touche X pour faire ton choix.

Entre ton nom pour sauvegarder une partie. Sers-toi des touches directionnelles / du joystick gauche pour mettre une lettre ou un chiffre en surbrillance, puis appuie sur la touche X pour entrer chaque caractère. Mets en surbrillance le symbole en forme de FLECHE et appuie sur la touche X ou $\square$ pour effacer une lettre. Dès que tu as fini, mets l'option « SAVE » (SAUVEGARDER) en surbrillance et appuie sur la touche X*.

Sur l'écran MEMORY CARD (Carte Mémoire), choisis l'emplacement sur lequel tu souhaites sauvegarder ton aventure et appuie sur la touche X.

* Remarque : tu dois avoir inséré une MEMORY CARD (Carte Mémoire) dans ta PlayStation® pour pouvoir sauvegarder ta progression dans le mode Aventure de Crash Team Racing.

LA CARTE DU MONDE

Tu te retrouves alors sur la carte du monde à partir de laquelle tu accèdes à toutes les courses. Passe à travers un point de passage ouvert pour commencer l'aventure.

On peut accéder aux points de passage de chaque course à partir de la carte du monde. En plus de la carte principale où le vaisseau d'Oxide a atterri, il existe quatre autres cartes secondaires comportant chacune quatre points de passage. Les points de passage ouverts scintillent lorsqu'ils sont actifs. Les points de passage fermés ne scintillent pas et on ne peut les traverser. Pour commencer une partie, il te suffit donc d'en traverser un qui scintille. A la fin d'une course, tu retourneras à la carte du monde. Si tu gagnes un trophée ou une relique, tu accéderas d'abord au cercle des vainqueurs où on te remettra ton prix !

LE RADAR

Pour trouver des points de passage ouverts, sers-toi du radar situé en bas à droite de l'écran. Les points ouverts et les accès vers la carte scintillent à l'écran.



- Le triangle orange représente la position de ton kart et est toujours pointé vers la direction à laquelle le kart fait face.
- Les points gris représentent les points de passage qui ne sont pas encore ouverts.
- Les petits points argent clignotants indiquent des points de passage ouverts. A chaque fois que tu remporteras une course, d'autres points de passage s'ouvriront.
- Les points dorés représentent des points de passage pour lesquels tu as remporté des courses Trophée.
- Les points rouges indiquent des points de passage pour lesquels tu as remporté le trophée, le jeton CTR et la relique.
- Les étoiles représentent des garages de boss.
- Les barres vertes représentent des points de sauvegarde. Chaque carte comporte un point de sauvegarde.

GAGNER UN NIVEAU

Dans chaque niveau, tu dois remporter un trophée (1ère place). Cela prouvera que tu es rapide, mais pour montrer que tu es vraiment le meilleur, tu devras refaire la course et remporter également les jetons « RELIC » (RELIQUE) et « CTR ».

Conseils pour remporter une course normale :

- Casse les caisses pour les ouvrir ; elles contiennent des power-ups et des armes. Ces cadeaux t'aideront à prendre de la vitesse ou à semer la pagaille chez tes adversaires.
- Reste sur la piste et essaie de prendre tes virages à la corde. Si tu prends des virages trop larges ou que tu sors de la piste et que tu roules sur l'herbe ou la terre, tu ralentiras considérablement.
- Attention aux autres pilotes ! Eux aussi ont des armes et sont plus que prêts à s'en servir contre toi !
- Ouvre l'oeil. Tu trouveras peut-être des raccourcis sur certaines pistes !

COURSE TROPHEE

Remporte un trophée en gagnant toutes les courses. Pendant que tu files à toute vitesse sur la piste, évite les dangers et les attaques des autres joueurs et essaie de récupérer des power-ups.

Si tu ne finis pas premier, tu peux mettre « RETRY » (RESSAYER) en surbrillance et appuyer sur la touche **X** pour recommencer une course autant de fois que nécessaire.

Si tu remportes une course, appuie sur la touche **X** pour continuer et te diriger vers le cercle des vainqueurs pour fêter ta victoire avant de te retrouver sur la carte du monde.

Que tu gagnes ou non, tu peux recommencer une course de façon à améliorer ton temps ou récupérer plus d'objets.

L'ECRAN « RELIC RACE » (PISTE RELIQUE)

Si tu entres sur une piste dont tu as déjà remporté le trophée, tu peux courir sur une « RELIC RACE » (PISTE RELIQUE). C'est une course où tu es seul et tu dois obtenir le meilleur temps possible. Si ton temps est suffisamment rapide, tu obtiendras une relique saphir. Si ton temps est excellent, tu remportera une relique en or ou même la très convoitée relique en platine !

Dans une « RELIC RACE », des caisses de temps sont éparpillées sur tout le niveau. Casse-les et le chronomètre s'arrêtera 1, 2 ou 3 secondes (ce temps est indiqué sur la caisse). Parviendras-tu à casser toutes les caisses sans rien perdre de ta rapidité ? Si tel est le cas, tu remporteras un Bonus Sans faute : 10 secondes seront décomptées de ton temps final !

Remporte une relique de la « RELIC RACE » pour terminer cette partie du niveau. Si tu t'en sens capable, tu peux aussi recommencer et essayer de remporter une relique encore plus importante !

DEFI CTR

Si tu repars sur une piste dont tu as déjà remporté le trophée, tu peux accepter un défi CTR.

Sur chaque piste, on a placé les lettres C, T, et R. Si tu es suffisamment rapide pour les trouver et les récupérer toutes les trois, tout en finissant premier évidemment, tu obtiendras un jeton CTR.

Il y a cinq couleurs de jeton : rouge, bleu, vert, jaune et pourpre. Remporte quatre jetons de la même couleur pour ouvrir la coupe joyau de la couleur correspondante. (Voir la section ci-dessous)



COUPES JOYAUX

Lorsque tu as remporté quatre jetons CTR de la même couleur, tu peux participer à une course des coupes joyaux que tu trouveras dans une salle de téléportation fermée à clé de la vallée Joyaux. Il y a cinq coupes joyaux : rouge, bleu, vert, jaune et pourpre. Une coupe joyau comprend quatre circuits où le but est d'obtenir un maximum de points. Le pilote qui termine premier remporte 9 points, le second 6 points, le troisième 3 points et le quatrième, 1 tout petit point. Les autres n'obtiennent aucun point ! Lorsque tu as couru les quatre courses, le pilote qui a obtenu le plus de point gagne la coupe. Si tu termines parmi les premiers dans suffisamment de courses, le total de tes points te permettra de recevoir un joyau !

PARCOURS BONUS

Il y a quatre parcours bonus : un par zone de boss. Dans chaque parcours bonus, tu dois récupérer les 20 cristaux avant que le temps imparti ne soit écoulé. Attention ! Certains parcours bonus sont parsemés de dangereux obstacles ! Si tu remportes tous les cristaux d'un coup, tu obtiendras un jeton pourpre.

Pour affronter Nitros Oxide, tu dois posséder :

Des trophées : termine premier des courses Trophée sur les 16 circuits du jeu.

Des clés de boss : les clés permettent d'ouvrir des zones verrouillées de la carte. Pour remporter une clé, gagne les quatre courses Trophée d'une zone puis affronte le boss. Avec quatre clés de boss, tu peux ouvrir la porte de Nitros Oxide et affronter le fou de vitesse, le Roi des karts en personne.

Pour terminer une partie sans faute, tu dois posséder :

Des reliques : remporte une relique saphir, or ou platine en obtenant le meilleur temps des courses reliques. Il y a 18 reliques dans le jeu.

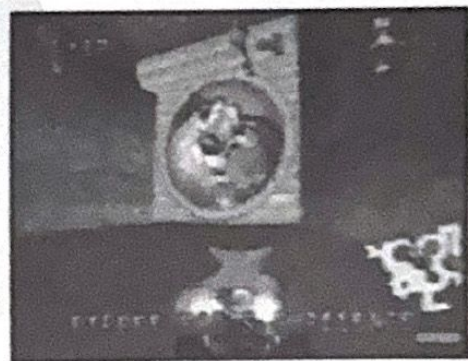
Des jetons CTR : tu dois posséder les 20 jetons CTR des cinq couleurs. Tu obtiendras 16 de ces jetons en récupérant les lettres C, T, et R sur chaque circuit et les quatre autres jetons en gagnant les parcours bonus.

Des joyaux : pour obtenir une coupe joyau, tu dois remporter le plus grand nombre de points pour chaque course joyau. Il y a cinq joyaux différents : rouge, bleu, vert, jaune et pourpre.

GARAGES DU BOSS

Tu attendais ce moment avec impatience et voilà, tu vas enfin pouvoir affronter un boss. Si tu gagnes, il te remettra sa clé.

CONSEIL : tu dois posséder quatre clés de boss pour ouvrir le vaisseau spatial de Nitros Oxide.



La carte du monde est divisée en zones qui comportent chacune quatre niveaux. Pour entrer dans le garage du boss, tu dois remporter les trophées des quatre niveaux de la zone de boss.

MENUS DE JEU

L'ECRAN DE PAUSE

Appuie sur la touche START (de mise en marche) en cours de partie pour faire apparaître l'écran de pause. Appuie sur la touche ↑ ou ↓ pour mettre une option en surbrillance et appuie sur la touche X pour confirmer ton choix. L'écran de pause présente des options différentes selon les modes de jeu.

SUR LA CARTE « ADVENTURE » (AVENTURE) :

Appuie sur la touche ⇐ ou ⇒ pour faire défiler les statistiques des aventures. Elles te permettent de savoir quels sont les objets que tu as obtenus pour chaque niveau du jeu. Tu trouveras aussi une liste des objets obtenus dans tout le jeu, y compris les bijoux, les reliques et les pièces CTR.

« RESUME » (REPRENDRE) :

pour continuer ton aventure actuelle.

« AKU AKU » ou « UKA UKA HINTS »

(CONSEILS AKU AKU OU UKA UKA) :

tu peux mettre en surbrillance les conseils qu'Aku Aku et Uka Uka t'ont déjà donnés pour les relire ultérieurement. Appuie sur la touche X pour faire apparaître un conseil. Mets EXIT (QUITTER) en surbrillance et appuie sur la touche X pour quitter la zone des conseils.

« QUIT » (QUITTER) :

pour retourner au menu principal.

« OPTIONS » :

sélectionne cette option pour reconfigurer les options du jeu.

« OPTIONS »

À l'écran « OPTIONS », appuie sur la touche ↑ ou ↓ pour mettre en surbrillance une option et sur la touche ← ou → pour modifier les réglages.

- | | |
|-----------------------|--|
| « FX » (EFFETS) : | modifie le volume des effets sonores du jeu. |
| « MUSIC » (MUSIQUE) : | modifie le volume de la musique du jeu. |
| « VOICE » (VOIX) : | modifie le volume des voix des personnages. |
| « MODE » : | permet de choisir le son « STEREO » ou « MONO », pour cela, appuie sur la touche X ou O. |
| « VIBRATION » : | si tu utilises une Manette Analogique (DUAL SHOCK), tu peux activer ou désactiver la fonction de vibration en appuyant sur la touche X ou O. |
| « EXIT » : | pour retourner au menu Pause. |

PENDANT UNE COURSE « ADVENTURE » (AVENTURE) :

- | | |
|---|---|
| « RESUME » (REPRENDRE) : | pour reprendre la course actuelle. |
| « RESTART »
(RECOMMENCER) : | pour recommencer la course depuis le début. |
| « EXIT TO MAP »
(QUITTER VERS CARTE) : | pour arrêter la course en cours et retourner à la carte du monde. |
| « OPTIONS » : | comme dans les autres modes. |

PENDANT UNE COURSE « TIME TRIAL » (CONTRE LA MONTRE), « ARCADE (SINGLE RACE) » (COURSE INDIVID.) OU « VS. » (JOUTE) :

- « RESUME » (REPRENDRE) : comme dans le mode « ADVENTURE » (AVENTURE).
- « RESTART » (RECOMMENCER) : comme dans le mode « ADVENTURE » (AVENTURE).
- « CHANGE CHARACTER »
(CHANGER PERSONNAGE) : pour changer un ou tous les personnages utilisés.
- « CHANGE LEVEL »
(CHANGER NIVEAU) : pour changer le niveau sur lequel tu cours.
- « QUIT » (QUITTER) : pour retourner au menu principal.
- « OPTIONS » : comme dans les autres modes.

EN MODE BATAILLE:

- « RESUME » (REPRENDRE) : comme dans le mode « ADVENTURE » (AVENTURE).
- « RESTART » (RECOMMENCER) : pour recommencer une bataille depuis le début.
- « CHANGE CHARACTER »
(CHANGER PERSONNAGE) : pour changer un ou tous les personnages utilisés.
- « CHANGE LEVEL »
(CHANGER NIVEAU) : pour changer d'arène de combat.
- « CHANGE SETUP »
(CHANGER CONFIG.) : pour modifier la configuration des combats.
- « QUIT » (QUITTER) : pour retourner au menu principal.
- « OPTIONS » : comme dans les autres modes.

SAUVEGARDE ET CHARGEMENT

SAUVEGARDER UNE PARTIE EN MODE «ADVENTURE» (AVENTURE)

Tu peux sauvegarder ta progression à tout moment à partir d'un des cinq points de sauvegarde de la carte du monde. Pour sauvegarder ta partie, dirige ton kart vers le bas de l'écran et arrête-toi. Sélectionne «SAVE» (SAUVEGARDER) ou «LOAD» (CHARGER) et appuie sur la touche X. Mets en surbrillance l'emplacement de sauvegarde sur lequel tu souhaites sauvegarder ou à partir duquel tu veux charger une partie et appuie sur la touche X pour confirmer ton choix.

SAUVEGARDER UN MEILLEUR TEMPS EN «RELIC RACE» (COURSE RELIQUE) OU «TIME TRIAL» (CONTRE LA MONTRE)

Lorsque tu as terminé une «RELIC RACE» (COURSE RELIQUE) ou un «TIME TRIAL» (CONTRE LA MONTRE) en obtenant un temps inférieur à l'un des cinq meilleurs temps sauvegardés, le jeu te demandera si tu souhaites sauvegarder ton record. Saisis ton nom et mets en surbrillance «SAVE HIGH SCORE» (SAUVEGARDER MEILLEUR SCORE). Appuie sur la touche X pour confirmer et ton exploit sera sauvegardé.

CHARGER UNE PARTIE

Au menu principal, mets en surbrillance «ADVENTURE» (AVENTURE) et appuie sur la touche X. Mets en surbrillance «LOAD» (CHARGER) et appuie sur la touche X. Mets en surbrillance la partie sauvegardée que tu veux charger et appuie sur la touche X.

PREPARE-TOI A UNE BATAILLE SUR ROUES !

Si tu aimes les fusillades, tu vas adorer le mode «BATTLE» (BATAILLE) ! Des arènes spéciales ont été installées pour te permettre de foncer à toute vitesse, de pourchasser ou d'être pourchassé, de te cacher ou de prendre en embuscade et tout cela sans descendre de ton kart ultra-rapide.

Un maximum de quatre joueurs peuvent s'affronter dans des combats personnalisés dans les arènes de bataille spéciales.

A partir du menu principal, sélectionne «BATTLE» (BATAILLE) et appuie sur la touche X. Mets en surbrillance «2P» (2), «3P» (3) ou «4P» (4) et appuie sur la touche X.

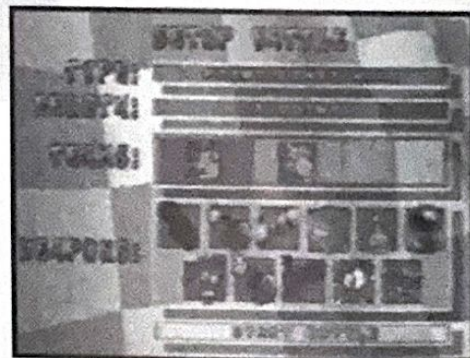
Place le curseur avec ton numéro de joueur sur un personnage pour le sélectionner.

A l'écran de sélection du niveau, choisis l'une des cinq arènes ouvertes. (Un petit conseil : il y a peut-être des arènes supplémentaires à ouvrir !) Appuie sur la touche ↑ ou ↓ pour sélectionner l'arène de ton choix et appuie sur la touche X pour faire apparaître l'écran «BATTLE SETUP» (CONFIG. BATAILLE).

Remarque : tu dois utiliser un Multi-Manettes pour jouer en mode Bataille 3 et 4 joueurs.

CONFIGURATION DE LA BATAILLE

Appuie sur la touche ↑ ou ↓ pour mettre en surbrillance une catégorie et appuie sur la touche X pour accepter une option ou ouvrir un menu. Lorsque tu as terminé ta configuration, mets en surbrillance «START BATTLE» (DEBUT BATAILLE) et appuie sur la touche X.



TYPE & DUREE

Pour choisir le type de bataille, mets en surbrillance «TYPE» et appuie sur la touche X pour ouvrir le menu. Sélectionne un type de bataille et appuie sur la touche X. «LENGTH» (DUREE) modifie le nombre de points de frappe ou de minutes attribués au type de bataille.

TYPES DE BATAILLES :

- Mode Limite points - Le premier joueur qui obtient 5, 10 ou 15 points remporte la victoire.
- Mode Limite temps - Le joueur qui a le plus de points après 3, 6 ou 9 minutes de jeu remporte la victoire.
- Mode Limite vie - Chaque joueur dispose d'un certain nombre de vies (3, 6, ou 9) et la bataille est limitée dans le temps (3, 6 minutes ou illimité.) Le joueur disposant du plus grand nombre de vies lorsque le temps est écoulé remporte la victoire. Si tu choisis une durée illimitée, la bataille continue jusqu'à ce qu'il ne reste qu'un joueur.

EQUIPES

Trois ou quatre joueurs peuvent décider d'organiser des équipes pour des batailles à deux contre un, deux contre deux ou même à trois contre un! Pour organiser des équipes, mets en surbrillance TEAMS (EQUIPES) et appuie sur la touche directionnelle ou le joystick gauche pour placer ton pilote sur le carré de couleur du joueur dont tu souhaites rejoindre l'équipe.

TU DOIS IMPERATIVEMENT CONSTITUER AU MOINS DEUX EQUIPES.

ARMES

Choisis les armes et les power-ups qui se trouveront dans les caisses durant une bataille. Mets en surbrillance une arme et appuie sur la touche X pour l'activer ou la désactiver. Une icône sombre représente une arme désactivée non disponible pour la bataille.

LES ICONES D'ARME SANS NUMERO SONT DES ARMES QUI NE PEUVENT ETRE UTILISEES QU'UNE FOIS. UN NUMERO « 3 » DANS LE COIN SUPERIEUR GAUCHE INDIQUE QUE TU PEUX L'UTILISER 3 FOIS.

POUR JOUER, TU DOIS IMPERATIVEMENT AVOIR ACTIVE AU MOINS UNE ARME. MAINTENANT QUE TU AS PERSONNALISE TA BATAILLE A L'AIDE DES OPTIONS CITEES CI-DESSUS, SELECTIONNE DEBUT BATAILLE ET PREPARE-TOI A FONCER !

ARMES ET POWER-UPS

Récupère des armes et des power-ups en écrasant les caisses se trouvant sur les circuits ou les arènes de combat. Si tu as une arme ou un power-up, elle apparaît dans une case en haut de l'écran. Pour l'activer, appuie sur la touche O.

Récupère un fruit Wumpa en cassant les caisses de fruits aussi souvent que possible. Lorsque tu possèdes 10 fruits Wumpa, tous tes power-ups ont la pêche et deviennent plus puissants.

MISSILES A TETE CHERCHEUSE

NORMAL : ce missile à tête chercheuse très précis provoque de sérieux dégâts ! Lorsqu'il est tiré, ce missile se verrouille sur le pilote qui te devance. S'il atteint sa cible, le kart de ton ennemi est réduit à l'état d'épave. Lorsque tu es pris pour cible, un réticule de visée apparaît sur l'arrière de ton kart.



AMELIORE : maintenant, le missile se déplace plus rapidement et avec encore plus de précision !

REMARQUE : parfois, tu as trois de ces missiles en même temps.

BOMBES BOWLING

NORMAL :

fais rouler ces bombes sous les karts qui te devancent pour t'en débarrasser. Elles ne peuvent rouler que vers l'avant alors vise bien. Tu peux faire exploser la bombe avant qu'elle ne touche un objet en appuyant sur la touche **O** une fois que la bombe est lancée. Si tu es vraiment habile, tu peux parfois détruire plus d'un kart pris dans le rayon de destruction.



AMELIORE :

le rayon de destruction de la bombe est plus grand.

REMARQUE :

parfois, tu as trois bombes bowling en même temps.

BOUCLIERS DE PUISSANCE

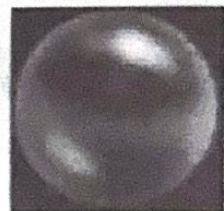
NORMAL :

le bouclier vert protège le joueur et empêche tout dégât occasionné par une arme ou un obstacle pendant quelques secondes après son activation. Le bouclier disparaît après quelques secondes. Le joueur peut aussi choisir de lancer le bouclier comme une bombe en appuyant de nouveau sur la touche **O**.



AMELIORE :

l'effet du bouclier bleu ne s'estompe pas avec le temps, ainsi, il protège jusqu'à ce qu'il soit atteint par une arme ou un obstacle. Le joueur peut aussi choisir de lancer le bouclier comme une bombe en appuyant de nouveau sur la touche **O**.



CAISSES EXPLOSIVES

NORMAL :

envoie cette caisse détonante sur le circuit et si un joueur roule dessus, elle se retrouve sur sa tête. Après un petit compte à rebours, l'explosion fera voler le kart en morceaux. Le joueur peut essayer de faire plusieurs bonds pour essayer de se débarrasser de la caisse avant que le TNT n'explose.



AMELIORE :

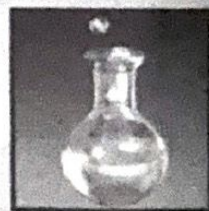
si ton kart est amélioré, la caisse est alors une caisse de "NITRO" encore plus meurtrière qui explose dès qu'elle atteint sa cible, on ne fait pas de quartier !



BOUTEILLES DE N. BRIO

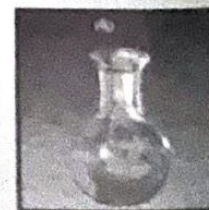
NORMAL :

(verte) fais-en tomber une de l'arrière de ton kart en appuyant sur la touche **O** ou envoies-en une devant ton kart en appuyant sur la touche **↑** et **O** en même temps. Le kart qui la touchera (y compris le tien) dérapera. D'autres explosions peuvent aussi le faire déraper.



AMELIORE :

(rouge) maintenant, le liquide est empoisonné ! Du poison sera déversé sur ton kart une fois qu'il a dérapé et il sera immobilisé pendant quelques secondes !



AKU AKU / MASQUES UKA UKA

NORMAL :

Aku Aku te protège (ou Uka Uka si ton personnage est un méchant). Tu es protégé des attaques et des obstacles et tu peux atteindre des vitesses effrayantes. Cela ne dure que quelques secondes. Attention ! Même les pouvoirs d'Aku Aku et Uka Uka ne peuvent pas te protéger des gouffres et des eaux profondes !



AMELIORE :

Aku Aku et Uka Uka te protègent plus longtemps.

TURBOS

NORMAL :

active-le et tu pourras faire une pointe de vitesse.



AMELIORE :

ce turbo-là donne encore plus de puissance à ton kart.

CHRONO N. TROPY

NORMAL :

lance le chrono N. Tropy et tous les karts (sauf le tien) déraperont et seront moins rapides pendant quelques secondes.



AMELIORE :

tous les pilotes (sauf toi) déraperont et seront moins rapides encore plus longtemps.

BOULES DE TELEPORTATION

NORMAL : ces dangereuses boules d'énergie poursuivent le joueur en tête de course. Quand elles l'atteignent, c'est le crash.



AMELIORE : cette version améliorée poursuit et attaque **TOUS** les karts qui te devancent.

POWER-UPS SPECIFIQUES AU MODE BATAILLE :

SUPER MOTEURS

NORMAL : vitesse turbo constante pendant quelques secondes



AMELIORE : vitesse turbo constante pendant une période encore plus longue !

INVISIBILITE

NORMAL : les autres joueurs ne te voient pas et les missiles ne te détectent pas. Attention ! Ce n'est pas parce que tu es invisible que tu es intouchable !



AMELIORE : comme pour normal mais dure plus longtemps.

Conseils de jeu

Appuie sur la touche des freins (touche ) et maintiens-la enfoncée pendant que tu tournes pour prendre un virage plus serré.

Lorsque la caisse de TNT est sur toi, fais bondir ton kart (touche  ou ) rapidement pour essayer de faire tomber les explosifs.

Prends des virages encore plus vite en effectuant une super glissade. Prends un virage serré tout en maintenant la touche  ou  enfoncée.

Plus tu récupères de fruits Wumpa, plus tu iras vite ! Si tu as 10 fruits Wumpa, ton kart sera amélioré : tous tes power-ups seront encore plus puissants !

Tu peux activer le turbo pendant une super-glissade. Lorsque tes gaz d'échappement deviennent noirs, appuie rapidement sur la touche . (N'attends pas trop longtemps sinon ton moteur va pétarader et tu n'obtiendras pas ton turbo.)

CONSEIL : lis bien les conseils d'Aku Aku et Uka Uka / Ils te permettront d'améliorer ta technique de course.

CREDITS

Créé et développé par :

Naughty Dog, Inc.

Jason Rubin, Bob Rafei, Justin Monast, Charlotte Francis, Greg Omi, Eric A. Iwasaki, Erick Pangilinan, Rob Titus, Joe Labbe II, Daniel Arey, Malcolm Hee, Daniel Chan, Evan Wells, Gavin James, Scott Patterson, Bruce Straley, Gregg Tavares, Andy Gavin, Stephen White, Didier Malenfant, Pal-Kristian Engstad Morgan

Collaborateurs supplémentaires :

Bande sonore :

Mutato Muzika, Mark Mothersbaugh, Josh Mancel

Producteur bande sonore :

David Baggett

Productrice voix :

Christine Haas

Effets sonores :

Universal Sound Studios

Voix de Dr. Neo Cortex et Uka Uka

Mike Gollum, Ron Horwitz, Kevin Spears

Voix de N.Gin, Tiny et Pinstripe

Clancy Brown

Voix supplémentaires :

Brendan O'Brien

David A. Pizzuto, Mel Winkler, Michael Ensign, Hynden Walch, Billy Pope, Mike Gollum, Michael Connor, Chip Chinery

Conception originale des personnages :

Crash 1, 2, et 3

Charles Zembillas, Joe Pearson

Sony Computer Entertainment Europe

Producteur :

David Bowry

Chef de produit :

Kenny Mathers

Assistance chef de produit :

Isabelle Tomatis

Responsable des relations publiques :

Elizabeth Ashford

Assistance PR :

Imogen Baker

Rédaction du manuel :

Jim Sangster

Emballage et conception :

Steve O'Neil

Approbation du manuel :

Lee Travers, Peter Gawthorne

Responsable AQ :

Geoff Rens

Responsable interne AQ :

Chris Rowley

Coordinateur interne :

Jim McCabe

Testeur principal :

Testeurs :

Responsable réseau :

Remerciements :

Matt Ekins

Richard Bunn, John Cassidy, Britta Kuhn, Susana Paredes,
Nadege Josa, Gaelle Leysour, Maria Cataldo.

Paul Essue

Terri Harrison

SONY COMPUTER ENTERTAINMENT AMERICA INC.

Producteur :

Producteur assistant :

Producteur en chef :

Coordinateur technique et analyste principal :

Superviseurs AQ :

Analyste principal AQ :

Assistants de l'analyste principal AQ :

Analystes AQ :

Grady Hunt

Donovan Soto

Perry Rodgers

Sam Thompson

Chris Caprio et Charles DeLay

Andrew Woodworth

Christopher Keith, Charlie Huenergardt, Greg Phillips, Noel Silvia,
Joe Tucker

Frank Bartok, Vernon Carter, Mike Cingolani, Chris Cozzette,
Ara Demirjian, Al Dutton, Jennyfer Hamilton, Kyle Hamilton,
Eric Ippolito, Christopher Levie, Tim Melligan, Troy Morris,
Sam Parker, Eric Rydingsword, Ryan Schleef, Nguyen Tran,
Edgardo Villanueva, Ben Wisyanski

Kerry Hopkins, Lisa Lurger, Michelle Manahan

Ami Matsumura-Blaire

Molly Smith

Kirsten Merit

Eileen Rodriguez

Sharon Shapiro

Donna Armentor, Aimee Duell

Josh Bingham, John Diamonon, Peggy Gallagher, Marie Macaspac,
Quinn Pham, Marilyn Weyant, Ronald Zaragoza

Maggie Rojas, Nemer Velasquez

John Crompton, Carol Ann Hanshaw, Kaz Hirai, Andrew House,

Stephanie Iwasawa, Riley Russell, Jamie Tica, Jack Tretton, Axiom Designs

Propriété juridique et intellectuelle :

Responsable du marketing :

Responsable des relations publiques :

Directrice des relations publiques :

Spécialiste relations publiques :

Directrice promotions :

Responsables promotions :

Services créatifs :

Spécialistes marketing produit :

Remerciements :

Merci à tout le personnel de Universal Interactive Studios.

Remerciements à :

Hellene Runtagh, Cynthia Cleveland, Jim Wilson.

Customer Service Numbers

POWERLINE

FOR GAME HELP

• Australia	1902 262 662*	1 902 262 662* <i>*(ITM Calls charged at \$1.50 per min. Get parents' OK to call.)</i>
• Österreich	0450 199 000 500*	0900 970 111* <i>*(Der Anruf unter dieser Nummer kostet max. 41 Groschen/ Sek.)</i>
• Belgique/België/Belgien	011 / 301 306	0900 000 00* <i>*(6.05 Bfr. 20 sec/ 40 sec)</i>
• Danmark	(+45) 33 26 68 20 <i>Åben Man-Tors 16.00-19.00</i>	+45 33 26 68 20 <i>Åben Man-Tors 16.00-19.00</i>
• Suomi	(0600) 411 911 <i>4,70 fim/min + ppm avoinna ark 17-21</i>	0600 411 911 <i>4,70 fim/min + ppm avoinna ark 17-21</i>
• France	0803.843.843	08 36 68 22 02* <i>*(2,23 F la minute)</i>
• Deutschland	01805 / 766 977	0190 578 578* <i>*(1, 21DM/min. Kinder und Jugendliche sollten vor dem Anrufen der PlayStation-Hotline die Eltern/Erziehungsberechtigten um Erlaubnis fragen.)</i>
• Greece	(00 301) 6777701	090 2322 00* <i>* Χρέωση κλήσης 184 δραχ. το λεπτό συν ΦΠΑ. Παρακαλούμε πριν καλέσετε τον αριθμό αυτό ζητήστε την έγκριση του προσώπου που πληρώνει το λογαριασμό Η τηλεφωνική σύνδεση υποστηρίζεται από τη Mediatel</i>
• Ireland	(01) 4054022	1550 13 14 15 (R.O.I. only)* <i>*(Calls cost per min. 44p off-peak rate, 58p peak rate (inc. VAT))</i>
• Israel	972 - 3 - 6465643	972 - 3 - 6465643 <i>ל 17:00 בכל יום מלבד ימי שישי וערבי חג קווי התמיכה פעילים בין השעות 12:00</i>

Please call these Customer Service Numbers only for PlayStation Hardware Support.
Details of call costs apply only to PowerLine Game Help numbers.
For Game Help, please call your local PowerLine number.

Customer Service Numbers

POWERLINE

FOR GAME HELP

• Italia	147 828384* <i>*(al costo di una chiamata urbana)</i>	166 814 814* <i>*(Se minorenne chiedere il permesso ai genitori. Il costo della telefonata è di Lit. 1.524 al minuto+IVA - ISICOM S.r.l. - Roma)</i>
• Malta	344700	344700
• Nederland	0495 574 817	09 09 9 000 000* <i>*(0.99 Hfl./ min)</i>
• New Zealand	(09) 415 2447	0900 97669* <i>*(Before you call this number, please seek the permission of the person responsible for paying the bill. Call cost \$1.50 (+ GST) per minute).</i>
• Norge	2336 6600	820 85 050 <i>Åpen 24 timer NOK *8,75 pr. min.</i>
• Portugal	(01) 318 7450	(01) 318 7450
• España	902 102 102	906 333 888* <i>*(Tarifa punta: 57.84 pts/min + IVA de lunes a viernes de 8.00h a 14.00h. Tarifa normal: 47.04 pts/min + IVA de lunes a viernes de 17.00h a 22.00h. Tarifa reducida: 37,025pts/min + IVA de lunes a viernes de 22.00h a 8.00h. Sábados de 14.00h a 24.00h. Domingos y festivos las 24h del día).</i>
• Sverige	08-587 610 00	0719-310 311* <i>Öppet Månd-Frd 17.00-21.00 *5:-/samtal</i>
• Schweiz	0900 55 20 55 <i>*(Fr. 1. -/min.) Kinder und Jugendliche sollten vor dem Anrufen der Hotline die Eltern oder Erziehungsberechtigten um Erlaubnis fragen</i>	0900 55 20 55 / Ein Anruf kostet <i>*(Fr. 1. -/min.) Kinder und Jugendliche sollten vor dem Anrufen der Hotline die Eltern oder Erziehungsberechtigten um Erlaubnis tragen.</i>
• UK	0990 99 88 77 <i>Calls may be recorded for training purposes</i>	09064 765 765 (incl. NI)* <i>*Touch Tone activated service. Calls charged at 60p per minute. (*Correct at December 1998). Please seek permission from the bill payer before calling. Service provider - Telecom Potential, P.O. Box 66, Clevedon, BS21 7QX.</i>

Please call these Customer Service Numbers only for PlayStation Hardware Support.
Details of call costs apply only to PowerLine Game Help numbers.
For Game Help, please call your local PowerLine number.

Manette Analogique (DUAL SHOCK™)



**A VENDRE : le secret
de la victoire ultime.
Disponible en plusieurs
couleurs. Déjà des
millions de
consommateurs
satisfaits. Essayez
dès aujourd'hui la
Manette Analogique
(DUAL SHOCK™)
chez votre
magasin.**



DUAL SHOCK™



Analog Control
Compatible



Vibration Function
Compatible

www.playstation-europe.com/ctr

“PS” and “PlayStation”
are registered trademarks
of Sony Computer
Entertainment Inc.
PS is a trademark of Sony
Corporation. Characters
©1999 Universal Interactive
Studios, Inc.
711719867524